

Učni scenarij: Aplikacija za ples

UČNI SCENARIJ	
Naslov	Aplikacija za ples – Gummy Bear
Ključne besede	algoritmi, aplikacija, ples, programiranje
Povzetek	Otroci se skozi gibanje in glasbo seznani s konceptom programiranja s pomočjo kart, ki predstavljajo posamezne plesne gibe na pesem Gummy Bear Song. Karte so razporejene v zaporedje, ki predstavlja program, otroci pa ga izvajajo kot plesno koreografijo. Dejavnost vključuje uporabo simbolov za zaporedje, ponavljanje (zanke) in začetek ter konec izvajanja. Otroci najprej sledijo vnaprej pripravljenemu programu, nato pa samostojno ali v skupinah ustvarjajo lastne plesne programe in jih tudi izvedejo. Skozi igro otroci razvijajo razumevanje zaporedij, ponavljanja in osnovnih principov algoritmičnega razmišljanja, hkrati pa krepijo gibalne sposobnosti, občutek za ritem ter sodelovanje z vrstniki.
Vzgojitelj/-ica	Tadeja Štuhec
Vrtec	Vrtec Manka Golarja Gornja Radgona
Starost otrok	3–6 let
Trajanje	45 minut
Področje	Temeljna znanja RIN
Tema Ustrezno označite eno ali več temeljnih znanj RIN.	☒ Računalniški sistemi – naprave, strojna in programska oprema, odpravljanje težav; ☐ Podatki in analiza – zbiranje, shranjevanje, prikazovanje in preoblikovanje, sklepanje in modeliranje; ☒ Algoritmi in programiranje – algoritmi, spremenljivke, nadzor, modularnost, razvoj programov; ☐ Omrežja in internet – omrežne komunikacije in organizacija, kibernetična varnost; ☐ Učinki računalništva in informatike – kultura, socialne interakcije, varnost, zakonodaja, etika.
Področje po kurikulumu za vrtce Vpišite primarno področje.	Matematika

Medpodročno povezovanje Vpišite morebitno področje/-a, s katerim se dejavnost povezuje.	Umetnost (ples)
Cilj/-i področja dejavnosti Vpišite cilj/-e iz kurikuluma za vrtce.	- Otrok razvija sposobnost prepoznavanja in reševanja problemov ter logično mišljenje. - Otrok zaznava in razume preprosta zaporedja in vzorce. - Otrok na podlagi pridobljenih plesnih izkušenj oblikuje samosvoj plesni izraz ter doživlja ugodje in veselje v plesni umetnosti.
Konkretni cilji Opredelite konkretne cilje dejavnosti.	Otrok se orientira po določenem programu (zaporedju) in sodeluje pri programiranju aplikacije.
Didaktični pristop/-i Projektno učenje, problemsko učenje, izkustveno učenje, sodelovalno učenje, drugo (navedite).	1. Izkustveno učenje: Otroci se učijo skozi lastno izkušnjo, saj sami izvajajo gibalno-plesne motive in sestavljajo zaporedja. 2. Učenje skozi igro: Igra kot naravna oblika učenja omogoča motivacijo, aktivno sodelovanje in raziskovanje. 3. Sodelovalno učenje: Otroci delajo v parih ali skupinah, izmenjujejo ideje ter razvijajo komunikacijske veščine. 4. Hevristični pristop: Otroci raziskujejo, eksperimentirajo in sami odkrivajo rešitve pri sestavljanju zaporedij gibov. 5. Postopno uvajanje: Najprej opazujejo demonstracijo vzgojiteljice, nato sledijo vodeni izvedbi in na koncu samostojno ustvarjajo. 6. Interdisciplinarni pristop: Povezuje gibanje, umetnost (ples, glasba) ter temeljne elemente računalniškega mišljenja (zaporedja, ponavljanje). 7. Diferenciacija in individualizacija: Dejavnost se prilagaja starosti, predznanju in gibalnim sposobnostim otrok.
Didaktična sredstva in pripomočki Didaktična sredstva in pripomočki, oprema in/ali materiali za izvedbo učnega scenarija.	- A3 kartice s prikazi gibalno-plesnih motivov (plesne figure in gibanja ob glasbi Gummy Bear Song), - manjše kartice za zaporedje (programiranje plesne koreografije; vsebina enaka kot na A3 karticah), - simboli za začetek in konec programa, - kartice ali znaki za ponavljanje (zanka), - prostor za plesno izvajanje, - zvočna oprema (zvočnik, računalnik ali tablica za predvajanje glasbe)

Opis dejavnosti Opredelite predvidene korake dejavnosti.	1. Vzgojiteljica otroke najprej motivira z glasbo in jim predstavi A3 kartice kot »plesni program«, pri čemer razloži, da kartice določajo zaporedje gibov, ki jih bodo izvajali. 2. Nato pokaže primer zaporedja kartic in skupaj z otroki ob glasbi izvede plesni program, otroci pa pri tem opazujejo povezavo med karticami in gibi – spoznajo različna gibanja in formacije, ki jih kartice predstavljajo, na primer gibanje v ritmu, skok ob poku mehurčka, hojo v pol čepu naprej ali nazaj, gibanje v krogu, ples v paru ter karto z vprašajem, ob kateri si otrok sam izmisli gibanje. 3. Otroci nato izvajajo pripravljeno plesno zaporedje, pri čemer upoštevajo vrstni red kartic ter simbole za začetek, konec in ponavljanje (zanke). 4. Hkrati poslušajo glasbo in prepoznavajo prehodne dele, na primer spremembe v ritmu ali refren, ki jim služijo kot znak za zamenjavo ali napredovanje na naslednjo kartico v zaporedju. 5. V nadaljevanju otroci sami ali v skupinah sestavijo svoje plesno zaporedje s pomočjo kartic in ga izvedejo ob glasbi, pri čemer se učijo uskladiti menjavo kart z glasbenimi prehodi. Svoje »plesne programe« nato v parih ali skupinah med seboj primerjajo, jih preizkusijo ter po potrebi izboljšajo in bolje uskladijo z glasbenimi deli. 6. Na koncu skupaj izvedemo različne plesne programe in se pogovorimo o tem, kako smo sestavljali zaporedja, kako smo prepoznavali glasbene prehode in kako so ti vplivali na menjavo kartic. 7. Tako zasnovan ples lahko v vrtcu uporabimo tudi kot del zaključne prireditve, skupaj z drugimi aplikacijami.
Dejavnosti v koticu	V koticu imajo otroci možnost samostojnega utrjevanja in nadgrajevanja znanja skozi igro. Z uporabo A3 in manjših kartic sestavljajo lastna gibalno-plesna zaporedja ter ustvarjajo krajše »plesne programe«, ki jih nato izvajajo ob glasbi Gummy Bear Song. Pri tem eksperimentirajo z vrstnim redom kartic, preizkušajo različne kombinacije gibov ter v svoj program vključujejo simbole za začetek, konec in ponavljanje oziroma zanke. Skozi dejavnost usklajujejo gibanje z glasbenimi prehodi in ritmom, v parih ali manjših skupinah pa svoje »programe« primerjajo, dopolnjujejo in izboljšujejo.

Refleksija otrok - Kaj so se naučili, spoznali? - Kaj jim je bilo všeč? - Kako so se počutili?	Otroci so skozi gibanje in ples na igriv in aktiven način spoznavali osnovne koncepte programiranja (zaporedje, ponavljanje). Aktivnost z bogato didaktično podporo jih je motivirala in spodbujala k sodelovanju. Spoznali so, kako lahko s pomočjo kartic sestavijo lastno plesno zaporedje (aplikacijo) in ga izvedejo ob glasbi. Tako pri izvajanju pripravljene kot tudi lastne aplikacije so bili zelo motivirani, ustvarjalni in vztrajni. Posebej jim je bilo všeč ustvarjanje lastnih zaporedij, gibanje ob glasbi ter usklajevanje gibov z ritmom in glasbenimi prehodi. Znanje, ki so ga usvojili, je bilo odvisno od starosti in predznanja otrok.
Refleksija vzgojitelja - Izpostavite pozitivne vidike izvedene dejavnosti. - Izpostavite morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti. - Kaj bi lahko izboljšali oz. spremenili in kako?	Pozitivni vidiki izvedene dejavnosti: Dejavnost je bila za otroke zelo motivacijska, saj je povezovala gibanje, glasbo in igro. Otroci so aktivno sodelovali in z zanimanjem sledili gibalno-plesnim zaporedjem ter uporabi kartic za programiranje. Posebej učinkovita je bila uporaba glasbe Gummy Bear Song, ki je prispevala k ritmičnemu usklajevanju gibanja in večji vključenosti otrok. Otroci so uspešno usvajali osnovne koncepte programiranja (zaporedje, ponavljanje) ter jih prenašali v gibalno-plesno izražanje. Dejavnost je omogočala visoko stopnjo ustvarjalnosti in sodelovanja. Morebitne pomanjkljivosti izvedene dejavnosti: Pri mlajših otrocih je bilo opaziti težave pri sledenju zaporedju kartic in usklajevanju gibanja z glasbenimi prehodi. Nekateri otroci so imeli težave tudi pri razumevanju koncepta zanke (ponavljanja). Pri večji skupini otrok je bilo težje zagotoviti enakomerno vključenost vseh otrok, saj so nekateri hitreje napredovali kot drugi. Izboljšave in predlogi za naprej: V prihodnje bi bilo smiselno dejavnost dodatno diferencirati glede na starost in predznanje otrok (enostavnejša in zahtevnejša zaporedja kartic). Pri mlajših otrocih bi bilo priporočljivo več vodene demonstracije in manj kompleksnih zaporedij. Prav tako bi bilo koristno postopno uvajanje koncepta zanke, najprej z enostavnimi ponovitvami, nato šele z bolj kompleksnimi strukturami. Za boljšo usklajenost z glasbo bi lahko dodali vizualne ali zvočne namige za menjavo kartic ter več ponavljanja dejavnosti, da otroci utrdijo razumevanje povezave med glasbeno strukturo in zaporedjem gibov.

**Spremljanje
napredka otrok**

Napredek lahko spremljamo kot napredek skupine ali individualni napredek z opazovanjem in sprotim spremljanjem otrok med dejavnostjo. Spremljanje poteka na podlagi vnaprej oblikovanih stopenj, ki omogočajo sistematično vrednotenje razvoja otroka na področju zaporedij, ponavljanja in gibalno-plesnega izražanja.

Čas spremljanja napredka se lahko določi glede na namen in cilje (tedensko, mesečno ali ob zaključku tematskega sklopa).

Stopnje napredka: otrok upošteva smer izvajanja gibalno-plesnega zaporedja, otrok sledi zaporedju kartic in ne izpušča posameznih gibov, otrok upošteva ritem in glasbene prehode pri izvajanju gibov, otrok pravilno izvede ponovitve posameznih gibalnih elementov, otrok razume in upošteva koncept ponavljanja (zanke), otrok pravilno izvede zanko v plesnem zaporedju, otrok izvede več zank znotraj enega plesnega programa, otrok sestavi preprosto plesno zaporedje z uporabo kartic, otrok ustvari lastno plesno aplikacijo z vključevanjem ponavljanja, otrok samostojno oblikuje in izvede plesno zaporedje ob glasbi, otrok zna predstaviti in razložiti svoj plesni program, otrok sodeluje in usklajuje delo v paru ali skupini pri ustvarjanju zaporedij.

Fotografije, izdelki





	
Viri in literatura Spletne povezave do gradiv ali navedba vira ali literature.	Kurikulum za vrtce. (2025). Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje, Zavod Republike Slovenije za šolstvo. https://www.gov.si/assets/ministrstva/MVI/Dokumenti/Sektor-za-predsolsko-vzgojo/Dokumenti-smernice/KURIKULUM-ZA-VRTCE-2025.pdf
Priloge	/